

Architekturen des Films

Martin Seel

Mein Thema lautet nicht: Architekturen *im* Film, sondern vielmehr Architekturen *des* Films. Das heißt, ich möchte den Film – und vorwiegend den Spielfilm – in wenigen Schritten und an einigen wenigen Beispielen als eine architektonische Kunst interpretieren und dabei auch ein Licht auf die eigentliche Baukunst werfen. Der Vergleich mit dieser dient mir aber vor allem als ein Mittel, die spezifische Räumlichkeit filmischer Bildverläufe hervorzuheben – eine besondere Räumlichkeit, die gerade ihrer besonderen Zeitlichkeit entspringt. Beide Künste aber, so nehme ich an, sind sowohl Künste der Raumbildung als auch Bildkünste – auch wenn der Raum und das Bild in ihnen eine durchaus unterschiedliche Rolle spielen. Wie alle Künste sind sie darüber hinaus Zeitkünste: Sie führen ihren Betrachtern und Benutzern eine Bewegung vor oder verlangen eine von ihnen, die ohne die Konstruktion – sei es des Films, sei es des Bauwerks – ganz unmöglich wäre.¹

Raumteilung

Die grundlegende Operation der Architektur liegt in einem Verfahren der *Raumteilung* und *Raumgliederung*. Dabei werden Differenzen von *innen* und *außen* etabliert, die vielfach wiederholt, variiert, gespiegelt und durchbrochen werden können. Mit jedem Gebäude entsteht ein *Raum von Räumen*, die auf unterschiedliche Weise voneinander getrennt und füreinander offen sind. Gebäude fast aller Art sind nicht nur Abgrenzungen eines inneren Raums von einem äußeren und somit nicht allein eine Umgrenzung eines inneren Areals, sie leisten eine Vervielfältigung ihres Raums. Das Ensemble von Räumen, das so entsteht, bildet zugleich einen *Raum für Räume*, indem es Übergänge und Durchgänge, Brüstungen und Schwellen, Aussichten und Hereinsichten hervorbringt, durch die die von ihm entworfenen Orte *miteinander* korrespondieren. Sie korrespondieren nicht allein nach innen, sondern ebenso sehr nach außen: mit Bauten und Bäumen, mit Licht und Himmel, mit Ruhe und Lärm, kurz: mit allem, wofür sich das Gebäude als erfahrbare *Umgebung* seines Ortes öffnet. Darin zeigt sich schließlich, dass jedes Bauwerk einen *Raum in Räumen* entstehen lässt; es stellt seinen pluralen Raum in einen größeren Raum, der ebenfalls ein

Erzeugnis vielfältiger Kräfte ist: Es ist ein geographischer, kultureller, historischer und alltäglicher Ort, an dem das einzelne Gebäude seine Wirksamkeit entfaltet. Diese Räume aber, in denen ein Bauwerk steht, verbinden sich letztlich wieder zu *einem* Raum: zu dem Raum einer *Landschaft*, der das Gebäude seit seiner Entstehung angehört und der es mit seiner Entstehung einen eigenen Akzent verliehen hat.²

Dieser komplexe architektonische Raum ist immer auch ein Raum von Bildern: von Ansichten, die das Gebäude auf die es umgebende Landschaft freigibt, und zugleich von solchen, durch die es sich in der Szenerie dieser Landschaft präsentiert. Aber er ist und bleibt ein realer Raum überall dort, wo nach den Plänen von Architekten tatsächlich gebaut worden ist. Der so geschaffene Raum ist stets ein Leibraum und daher für seine wahrnehmende Erkundung immer ein synästhetischer Raum, der anders als das Kino alle Sinne zu affizieren vermag. Der architektonische Raum aber ist kein Bildraum, wie sehr er auch durch seine Konfigurationen ein Bild seines Ortes entwerfen mag und wie sehr es auch Bilder sein mögen, die die Arbeit von Architekten beflügeln. Der Film hingegen *ist* ein Bildraum. Er entfaltet und entfesselt einen virtuellen Bewegungsraum, in *den* und in *dem* die Betrachter als sehende und hörende Subjekte geführt werden. Das filmische Bewegungsbild erzeugt einen Raum der Erfahrung, der einer leiblichen Erkundung nicht unzugänglich bleibt, so sehr auch die leibliche Anwesenheit von Zuschauern im Raum des Kinos für seine Erkundung notwendig ist. Wie im Raum buchstäblicher Architekturen aber handelt es sich auch hier um einen durch und durch konstruierten Raum – um einen, der nicht minder aus Operationen der Raumteilung und Raumgliederung, der Vervielfältigung, Öffnung und Schließung von Räumen hervorgeht, und also – wie die Baukunst – einen Raum *von* und *für* Räume im Ganzen eines unüberschaubaren Raums entstehen lässt.

Das ist meine These: Auf den virtuellen Bewegungsraum von Spielfilmen trifft alles das zu, was ich skizzenhaft über den architektonischen Raum gesagt habe – mit dem freilich entscheidenden Unterschied, dass der eine ein bewegter Bildraum und der andere darüber hinaus ein Raum physischer Bewegung ist. Dennoch: Wenn diese Parallele haltbar ist, ließe sich sagen, dass die filmische Fantasie von Haus aus eine architektonische und die architektonische im Herzen eine filmische ist.³

Diese Parallele kann freilich nur aufschlussreich sein, wenn es gelingt, eine über das Offensichtliche hinaus entscheidende Differenz zu markieren, die es erlaubt, das abweichende *architektonische* Verfahren beider Künste zu benennen. Der *point of departure* liegt, wie nicht anders zu erwarten, in einem alternativen Verfahren der Raumteilung. Der Grundunterscheidung von Innen- und Außenraum im Fall

der Architektur entspricht beim Film diejenige zwischen *on-screen* und *off-screen*. Die Bewegung eines Films vollzieht sich als ein steter Wechsel zwischen dem auf der Leinwand Sichtbaren und dem auf ihr noch nicht oder nicht mehr oder überhaupt nicht Sichtbaren (und ist als potenzieller Wechsel auch dort immer virulent, wo wir es mit extrem statischen Aufnahmen zu tun haben). Die Innen-Außen-Verhältnisse, die *im* Film sichtbar werden – Ausblicke, Einblicke, Blickbewegungen, Aufblenden, Abblenden, Schwenks, Blicksprünge etc. – werden im Medium dieser Differenz zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren organisiert. Kraft der Kadrierung des Bildgeschehens etablieren Spielfilme den spezifischen Raum ihres Geschehens: jenen Raum, *in dem* sich alles ereignet, was sich in ihnen ereignet, und *der sich* ereignet, während sich die filmische Handlung ereignet. Das ist die eigentliche Pointe der filmischen Architektur, die jener der herkömmlichen bemerkenswert nahekommt: Räume zu zeigen, zu erkunden, zu wechseln, zu verschachteln; auf diese Weise einen Raum von Räumen und für Räume zu erzeugen; einen Raum aber, der sich der Wahrnehmung allein so erschließt, dass er ihr stets wesentlich unerschlossen bleibt: weil alle jeweils sichtbaren Räume zu der imaginären Welt des Films hin offenbleiben, in der sie auf eine unüberschaubare Weise miteinander verbunden sind.

Man könnte hier geradezu von einem Landschaftscharakter der Filmerfahrung sprechen, die derjenigen der Erfahrung architektonischer Räume durchaus nahekommt. Landschaftserfahrung ist wesentlich die Erfahrung eines vielgestaltigen, variablen, unüberschaubaren und darum vernehmend und verstehend unbeherrschbaren, kurz: eines geschehenden Raums.⁴ Im Angesicht von Gebäuden ist dies die Präsenz der Weite der realen Welt, in der das Bauwerk seine Stellung einnimmt und zu der es eine Stellung bezieht. Im Klangbildraum des Kinos ergibt sich dieser Effekt aus dem Umstand, dass ein Film seinen Zuschauern kein annähernd vollständiges Bild des Raums gibt, in dem er sich abspielt, sondern immer nur Aspekte desselben, die in einem Spiel von Erinnerung und Erwartung imaginativ ergänzt werden müssen, ohne sich je zu einem durchschaubaren Ganzen zu formen.⁵ Jeder Spielfilm ist zu einer – zu seiner – Welt hin offen, die *als* Welt weder sichtbar ist noch sichtbar werden kann, weil wir uns betrachtend in ihr befinden. Jeder Spielfilm etabliert für seine Betrachter eine Position des Innerhalb und Inmitten einer unüberschaubaren Szenerie und Ereignisfolge, die im Verlauf des Films von innen her erkundet wird, wodurch sich stets wechselnde Verhältnisse des Innen und Außen, Sichtbaren und Unsichtbaren, Heimlichen und Unheimlichen, des Präsenten und Absenten ergeben. Nicht nur bewegen sich die Betrachter sehend und hörend in einem virtuellen, ihrem leiblichen Zugriff entzogenen Raum und lassen sich von dem, was *in*

ihm geschieht und wie *er* geschieht, leiblich und seelisch bewegen. Dieser allein sehend und hörend vernehmbare Raum bleibt darüber hinaus virtuell auch in dem weiteren Sinn, dass er sich einer wahrnehmenden Erkundung prinzipiell entzieht, da die Wahrnehmung hier nicht auf anderes hin gelenkt werden kann als auf das, was in der Bildbewegung erscheint und verschwindet. Eben dadurch aber werden die Betrachter in das klangbildliche Geschehen des Films hineingezogen, sie können sich führen und verführen, mitnehmen und gehen lassen in einer Weise, wie es im Inneren begehbarer Räume nicht möglich ist. Die filmische Raumteilung gliedert, akzentuiert, vervielfältigt und verändert nicht einen Raum, der zuvor schon gegeben ist, sondern stellt eine durch Bildbewegung erzeugte Raumerfahrung *sui generis* her, in der wie in der buchstäblich architektonischen jedem Innen ein Außen und jedem Außen ein Innen korrespondiert, eine Korrespondenz, die sich jedoch radikaler als in der buchstäblich architektonischen inmitten eines dem Vernehmen und Verstehen unzugänglichen Raums manifestiert.

Das ist, wenn man so will, die basale architektonische *Fiktion* von Spielfilmen: in der Montage von Bildern und Klängen einen bewegten und die Zuschauer bewegenden Raum zu schaffen, der als Fragment einer filmischen *Welt* erfahren wird, der nichts in der realen Welt entspricht, wie sehr auch den in ihm sichtbaren Schauplätzen, Geschehnissen oder Gestalten etwas auf Seiten der realen Welt entsprechen mag. Nicht-fiktionale Filme hingegen erheben den Anspruch, im Verlauf ihrer Einstellungen Einblicke in den Bezirk der wirklichen Welt zu ermöglichen; ihr Gestus ist es, Ausschnitte der Welt sowie Ereignisfolgen in ihr zu inszenieren, die unabhängig von der des Films begangen werden können (bzw. zum Zeitpunkt der Aufnahmen *dort draußen* begehbar und erfahrbar waren).⁶ Der entscheidende Schritt von der Dokumentation zur Fiktion dürfte hier in der Konstruktion von Ereignisverläufen – in der Regel: von Geschichten – liegen, die sich so, wie sie im Film gezeigt werden, nie zugetragen haben. Dies ist auch dann der Fall, wenn es „wahre Begebenheiten“ sind, von denen eine filmische Narration inspiriert ist. Unter Verwendung historischer Schauplätze sowie mehr oder weniger minutiös nachgestellter Situationen führt sie gleichwohl in den unübersehbaren Raum *ihrer* Landschaft, den sie durch *ihre* Klangbildsequenzen erzeugt, mit denen sie ein Spiel von Innen-Außen-Verhältnissen entfacht, denen außerhalb ihres Kosmos auch dann *nichts* korrespondiert, wenn sie im Ganzen ihrer Konfigurationen eine bestimmte *Deutung* von Zuständen der historischen Welt anbietet. In Spielfilmen, heißt das, besteht ein grundsätzlicher Primat des Bewegungsraums vor dem Bedeutungsraum; aus ihrer Raumbewegung gehen die Schauplätze ihrer Geschichten, die Orte ihrer

Handlung hervor.⁷ Alles, was sie uns gegebenenfalls „sagen“, hängt ab von den Räumen, durch die sie uns führen – von Räumen, die sie uns so zeigen, dass sie sie stets zugleich vor unserem Blick verbergen. So verfährt ihre Architektur: Sie baut eine Welt, in der wir uns wahrnehmend aufhalten dürfen, ohne wirklich in ihr zu sein. Diese Unwirklichkeit oder Virtualität des filmischen Raums aber ist ihrerseits etwas durchaus Wirkliches. Sie verdankt sich dem *Erscheinen* einer bildlichen und klanglichen Bewegung, das die Betrachter für eine Weile in Wahrnehmungsvollzüge verstrickt, die von Anfang bis Ende an das unwahrscheinliche Dasein des audiovisuellen Geschehens auf Leinwand oder Bildschirm gebunden sind.⁸

Raubewegungen

Diese besondere Raumkunst des Kinos möchte ich an vier mehr oder weniger, aber doch nicht ganz zufällig gewählten Beispielen verdeutlichen. Eines der ingeniosesten Beispiele filmischer Architektur vollzieht sich in einem fast vollkommen leeren Raum – in der berühmten Bakersfield-Szene in Alfred Hitchcocks *North by Northwest* (USA 1959). Die Landschaft im Film wird hier zu einem Lehrstück der Gestaltung einer Landschaft des Films.⁹ Roger Thornhill (Cary Grant), der vermeintliche CIA-Agent, wird von der schönen Agentin Eve Kendall (Eva Marie Saint) zu einem tödlichen Treffen in die Wüste geschickt. Da steht er nun in der öden Weite weitgehend abgeernteter Maisfelder und wartet in einer zunächst extrem ruhigen, dann zunehmend lebhafteren Schnittfolge auf sein Schicksal – dem er nach zehn Minuten mit einem Knalleffekt entkommt.

Die Landschaft dieser Szene wird zunächst in einer langen Aufsicht präsentiert, in der von ferne der Überlandbus heranzieht, dem der Held am Ende entsteigt. Dann folgt ein ruhiger Wechsel von objektiven und subjektiven Einstellungen, die das ratlose Herumstehen und die suchenden Blicke des elegant gekleideten New Yorker Werbefachmanns in der staubigen Ackerlandschaft zeigen. Im Hintergrund ist schon das Flugzeug zunächst zu hören und dann zu sehen, aus dem heraus ihm gleich nach dem Leben getrachtet werden wird. In einem ebenso klaren wie stetigen Rhythmus zieht sich der sichtbare Raum immer stärker um die zentrale Figur zusammen, der die aus der Luft operierenden Attentäter immer näher auf den Leib rücken. Wir haben es hier mit einer Action-Sequenz zu tun, in der es weder ein Drinnen noch ein Draußen gibt, von dem aus agiert werden könnte, und folglich wenig Deckung, hinter der Verfolger und Verfolgter sich verschanzen könnten. Der gesamte Raum wird nach und nach zu einem bedrohlichen Raum, in dem sich eine verzweifelte Suche nach einem Schutzraum abspielt, der sich in der Leere der Landschaft

schließlich doch noch findet – unter einem heranziehenden Tanklastwagen, den Thornhill in letzter Sekunde zum Anhalten bringt. Trotzdem aber wird die entfaltete Situation filmisch in hohem Maß segmentiert und gegliedert – und nur deshalb kann es zu einer ebenso komischen wie spannenden Handlung in seinem Bezirk kommen.

Mein zweites Beispiel demonstriert einen gewissermaßen umgekehrten Fall. Schauplatz und Handlung des Films *Cube* (Vincenzo Natali, Kanada 1997) sind denkbar einfach. Verschiedene Personen, die sich nach und nach zu einer Gruppe zusammenfinden, finden sich auf (ihnen wie den Zuschauern) unerklärliche Weise in einem gigantischen Areal wieder, das aus großen, von einem schwachen indirekten Licht farbig beleuchteten Kuben besteht, an deren Wänden rätselhaft, wie technische Zeichnungen aussehende Ornamente zu sehen sind. Der Film führt Figuren und Betrachter durch diesen Irrgarten von (wie sich nach und nach herausstellt) 17.577 zirkulierenden Würfeln in einem riesigen Würfel, von denen einige mit tödlichen Fallen ausgestattet sind. Diese Räume im Raum lassen sich zwar füreinander manuell öffnen, jedoch nur, um sich bald darauf wieder automatisch zu schließen. In dieser Situation, in der sich der gesamte Film abspielt, gibt es bis zum allerletzten Augenblick kein Draußen – und daher auch kein schützendes Drinnen. Bis auf diesen letzten in der Fiktion durchmessenen Kubus, den die immer kleiner werdende Gruppe von Gefangenen am Ende des Films erreicht, führt keiner von ihnen in einen Raum außerhalb der alles umgebenden Hülle. Und auch dieser leitet nur in eine blendende Helligkeit, in der die einzig überlebende Figur verschwindet, ohne dass von dem Außenraum etwas sichtbar würde.

Die Extreme eines fast vollkommen offenen und eines fast vollkommen geschlossenen Raums in meinen ersten Beispielen lehren, dass der filmische wie der architektonische Raum nicht gedacht und nicht hergestellt werden kann ohne Bezug zu einem *äußeren* Raum, in dem sich ein – sei es erstrebter oder erstrebbarer, sei es gemiedener oder vermeidbarer – *innerer* Raum befindet. Wie die Architektur ist der Film ein Geschehen von und zwischen Räumen und insofern immer das *Ereignis* eines Raums, das durch Gebäude eröffnet und durch Filme einer dynamisierten Imagination zugeführt wird. Eine anthropologische Konstante macht sich dabei gleichermaßen in der konventionellen wie der filmischen Architektur bemerkbar. Im jeweiligen Drinnen verlangt es uns nach einem befreienden Draußen, wie es uns im jeweiligen Draußen nach einem schützenden Drinnen verlangt. Jedoch ist dieses antagonistische Streben zumal im Kino ein wesentlich unerfülltes, labiles und bedrohliches Begehren, denn, so führt es uns in vielen seiner Geschichten vor, wir drohen im bloßen Drinnen zu

ersticken und uns in einem bloßen Draußen zu verlieren.¹⁰ Aber der Spielfilm führt uns dies nicht allein in vielen seiner Geschichten *inhaltlich* vor, sondern stets zugleich in seiner raumbildenden Bewegung selbst – kraft seiner *Form*. Dank des Mediums, in dem er sich entfaltet, erzählt er, auch wenn er gar keine oder nur eine höchst fragmentarische Geschichte erzählt, die Geschichte einer bis dahin unbekannten Welt, die weiter reicht als alles, womit wir in ihrer Anschauung bekannt werden können. Diese Geschichte handelt nicht nur davon, dass jedes Drinnen ein Draußen hat, dass in jedem Sichtbaren ein Unsichtbares lauert, dass Sichtbarkeit Unsichtbarkeit und Unsichtbarkeit Sichtbarkeit freigibt, sondern zugleich davon, dass die Bewegung, die uns in eine Situation hereinführt, zugleich eine ist, die uns aus ihr herausführen kann. Das ist, wenn man so will, die Basisfiktion jedes Spielfilms. In ihr liegt ein Moment der Versöhnung, das dem Spielfilm, *happy ending* hin oder her, immer wieder, aber durchaus zu Unrecht, zum Vorwurf gemacht worden ist. In ihrer puren klangbildlichen Organisation enthalten Spielfilme ein Glücksversprechen (und die guten erfüllen es), das im realen Leben mit seinem letztlich immer tödlichen Ausgang gerade nicht gegeben, geschweige denn erfüllt werden kann: das Versprechen, in einen variablen Raum mitgenommen zu werden, der an jeder Seite einen Ausgang hat; das Versprechen, für eine Weile, einmal oder immer wieder, in einer nicht zu beeinflussenden Bewegung gefangen zu sein, die sich jederzeit über jede ihrer Umgrenzungen hinwegsetzen kann. Das Gebäude eines Films steht offen.¹¹ Was sich *on-screen* abspielt, steht in permanentem Bezug zu dem, was *off-screen* bleibt. Selbst in einem so extremen Fall wie *Cube* werden wir sehend und hörend mit Konfigurationen des Raums und der Zeit unterhalten, die um vieles weiter reichen als diejenigen, die wir zu sehen und zu hören bekommen (was auch dann so wäre, wenn dieser Film uns am Ende keinen Blick in ein ominöses Draußen eröffnen würde).¹² Das Gesetz der Teilung virtueller, allein dem Auge und Ohr zugänglicher Orte beweist hier seine Macht: Im Kino befinden wir uns wahrnehmend in einem sich teilenden Raum, der nie als ganzer zugänglich ist, sondern sich immer entzieht, wo er sich auftut, und sich immer nur auftut, indem er sich entzieht.¹³

Die Beispiele für diese Offenheit des filmischen Raums sind Legion; eines der bekanntesten ist die Schlusseinstellung in John Fords *The Searchers* (USA 1956), in der sich die Kamera in den Innenraum eines Farmerhauses zurückzieht und den ruhelosen John Wayne alias Ethan Edwards in der Weite der Prärie einem ungewissen Schicksal entgegengehen lässt. Diese Schlusseinstellung nimmt die allererste Einstellung wieder auf, die sich in der Mitte des Films bereits noch einmal wiederholt hat. Am Ende des Films, bei der zweiten Wiederholung, bringt

Ethan nach langen Jahren der Suche die von den Indianern entführte Debbie in das Haus der Nachbarn ihrer ermordeten Eltern zurück. Der Mann und die Frau nehmen das Mädchen fürsorglich in Empfang und geleiten sie in ihr Haus, der Kamera entgegen, die sich rückwärts ins Innere des Hauses bewegt, sodass der Ausschnitt der Tür und mit ihm der Blick in die helle Landschaft nur noch etwa ein Drittel der Leinwand ausfüllt – schwarz eingerahmt von der Wand des Innenraums. John Wayne macht einige Schritte auf die Haustür zu, dreht sich um, lässt das junge Paar vorbei, wendet sich dem Haus zu, zögert, dreht ab, und schreitet langsam ins Weite davon. Daraufhin schließt sich die Tür des Hauses. Sie wird jedoch von *niemandem*, von keiner Figur *im* Haus geschlossen; vom Innenraum ist nichts mehr zu sehen. Mit dem Zufallen der Tür schließt sich hier der Raum des Films selbst. Mit der Weite wird zugleich die Nähe, mit dem Außen das Innen ausgeblendet. Keine Raumteilung geschieht mehr, es ist nur noch ein schwarzer Hintergrund da, auf dem das Insert *The End* erscheint. Die Leinwand wird wieder zu einer Wand, die nurmehr den Raum des Kinos begrenzt; sie fungiert nicht länger als Passage zu einem imaginativen Raum in seinem Raum.

Diese Szene ist zum einen ein Inbild für das gesplante Begehren zugleich nach einem bergenden Drinnen und einem befreienden Draußen, das die Erzählung vieler Spielfilme motiviert. Man kann sie ferner als eine Allegorie der grundsätzlichen Ausschnittshaftigkeit des Filmraums deuten, die gerade dort gegeben ist, wo seine Einstellungen den Blick in eine unbestimmte Weite eröffnen. Man kann sie schließlich als ein Wahrzeichen der unsteinen Rahmung lesen, der alles filmische Geschehen – und zumal das von Spielfilmen – unterliegt.

Ich will aber noch ein viertes Beispiel präsentieren, in dem das Bedrohtsein durch das Drinnen wie das Draußen – oder genauer: durch eine Unwucht zwischen Innenraum und Außenraum – besonders augenfällig wird. Hier – in Michael Hanekes Film *Caché* (Frankreich u. a. 2005) – ist es ein starres filmisches Bild, das die Ordnung eines wohl-situier-ten bürgerlichen Lebens zum Einsturz bringt. Einem in einem noblen Pariser Viertel lebenden Fernsehmoderator wird ohne weitere Erklärung – und ohne Aufklärung in der weiteren Erzählung des Films – ein Video zugespielt, das aus einer gegenüberliegenden Gasse die Fassade seines Hauses zeigt (später kommen andere solcher Aufnahmen hinzu). Der Film beginnt mit einer langen, aus einer Gasse heraus mit statischer Kamera aufgenommenen Einstellung auf dieses Haus, von dessen Bewohnern die Zuschauer vorerst nichts wissen. Gut anderthalb Minuten lang baut sich der Vorspann auf diesem Bild auf, danach bleibt es für weitere 34 Sekunden kommentarlos stehen. Hörbar sind Außengeräusche, einige Passanten bewegen sich durch das Bild,

darunter auch die Frau, die das im Blick befindliche Haus verlässt. Nach mehr als zwei Minuten ist der Dialog eines Mannes und einer Frau zu hören, die sich über etwas für sie Rätselhaftes unterhalten. Nach knapp drei Minuten erfolgt der erste Schnitt und man sieht einen Mann und hinter ihm eine Frau (diejenige, die zuvor schon zu sehen war) aus dem Haus kommen; der Mann sieht sich um und geht in das Haus zurück. Danach erscheint wieder dieselbe Einstellung wie zu Beginn, der Dialog zwischen den beiden Figuren geht weiter – und dann, nach fast vier Minuten, bewegt sich das Bild auf einmal in einem langsamen Vorlauf, sodass nun zu erkennen ist, dass es sich gar nicht um eine innerfilmisch objektive Einstellung auf das Wohnhaus, sondern um eine Videoaufnahme handelt, die *in* diesem abgespielt wird, und dass eben das Bild, das die Zuschauer minutenlang vor Augen hatten, der Gegenstand ist, der die Zuschauerin und den Zuschauer im Film in Verwirrung stürzt. Im Anschluss daran wird das Video gestoppt, zurückgefahren und wieder abgespielt, wobei sich zwischen den Betrachtenden in der Fiktion eine kurze, wenn auch erfolglose Bildanalyse entspinnt. Erst nach knapp fünf Minuten begibt sich die Filmerzählung in das Haus, das das Objekt der observierenden Anfangsbilder war. Man sieht den Mann und die Frau in ihrem Wohnzimmer vor ihrem Fernseher stehen, in den sie von außen auf ihren privaten Raum blicken.¹⁴

Auch innerhalb der Fiktion dieses Films bleibt der Standpunkt dieser Videoaufnahmen fiktiv; er lässt sich in der Wirklichkeit der Fiktion von Anfang bis Ende nicht verorten.¹⁵ Ein anonymer Blick von draußen rückt auf diese Weise – und wiederum: bedrohlich – ins Innere des Lebensraums und in der Folge der Lebensverhältnisse der Familie. Aber nicht nur eine Verunsicherung der Figuren des Films wird durch diese eingespielten Aufnahmen bewirkt, sondern zugleich eine Verunsicherung des Blicks der Zuschauer, die immer wieder im Unklaren darüber bleiben, ob einzelne Sequenzen die Perspektive eines anonymen Beobachters, diejenige der beteiligten Figuren oder diejenige objektiver Einstellungen auf die Welt des Films darbieten. Hierin liegt eine radikale Differenz zur Logik der Einstellungen etwa in *North by Northwest*, wo die Betrachter immer genau wissen, aus welchem Blickpunkt das Geschehen jeweils dargeboten wird. *Caché* dagegen inszeniert strukturell vergiftete Ansichten auf die Schauplätze seiner Geschichte. Seine Architektur ist eine des Zweifels an dem buchstäblichen und metaphorischen Ort der Räume, in deren Verschachtelung er sich vollzieht.

Auf diese – und sich im Weiteren noch steigern- de und gegen Ende grausam zuspitzende – Weise inszeniert *Caché* eine Zersetzung der Bilder, die die Hauptfigur von sich und seinem Leben hat, und, wie gesagt, zugleich der Bilder, die dieser und überhaupt ein Film von den Räumen anbietet, in deren

Bewegung er sich abspielt. Dieser Film ist in einem Zug, in jeder seiner Gesten, ein Film über den Film *und* ein sozialkritischer Film. Er gibt eine Deutung der Kälte des arrivierten bürgerlichen Lebens und derjenigen eines wie gleichgültig verharrenden Blicks, der selbst mit den Mitleidslosen einen Funken Mitleid hat. Die vorwiegend statischen Video- bilder von der Ansicht des Hauses versorgen den Raum des Films mit einer tödlichen Ruhe (und Stille; im ganzen Film gibt es keine Musik), die alle Orte, in denen er sich abspielt, imprägniert – Orte, die drinnen wie draußen, in der Vergangenheit wie in der Gegenwart, keinen Schutz vor dem Schicksal sozialer Verachtung und Missachtung bieten, Orte zumal, die durch die Bauweise dieses Films in einer strukturellen Ortlosigkeit vorgestellt werden, was die Verlässlichkeit und Gerechtigkeit ihrer sozialen Koordinaten betrifft. Die gesamte interne Bewegung des Films wird so zum Zeichen einer gesellschaftlichen Starre, in der seine Figuren gefangen sind und gefangen bleiben.

Schließen möchte ich mit einem filmischen Aphorismus, wie ihn der Vorspann zu Hitchcocks *North by Northwest* formuliert. Er beginnt mit einer Art Architekturzeichnung, mit der die Rasterstruktur der Fassade eines New Yorker Hochhauses festgehalten wird, woraufhin wir diese Fassade selbst zu sehen bekommen, mitsamt dem Leben der Stadt, das sich in ihren Fenstern spiegelt, sowie, in der unteren rechten Ecke der Leinwand, den innerfilmisch – aber in diesem Fall auch außerfilmisch – *wirklichen* Raum dieser Stadt. Wie in der Bakersfield-Szene wird bereits hier ein realer Raum – derjenige New Yorks – zum Aufbau des surrealen Schauplatzes der Agentenkomödie genutzt. Es wird eine Welt gezeichnet, die in vielen Zügen und Bezügen so aussieht wie die wirkliche, in der sich aber ein Geschehen und eine Geschichte entfalten, denen in dieser letztlich nichts entspricht. Es wird eine Fassade aufgebaut, die die Fassaden der Lebenswirklichkeit nur spiegelt, indem sie sie durchbricht. Hierin zeigt sich zum einen nochmals die Dialektik der Raumteilung, über die ich zu Beginn gesprochen habe: Wo wir uns – sei es vor oder in Gebäuden, sei es in der Höhle des Kinos – nach drinnen orientieren, orientieren wir uns zugleich nach draußen; die Räume, die wir leibhaftig oder bloß spürend begehen, halten zugleich diejenigen präsent, die vorerst oder dauerhaft abwesend bleiben. Zum andern zeigt sich hier in einer Nusschale jene Dialektik von Bild und Bewegung, die in *Caché* nur zum Exzess getrieben wird: Gebäude wie Filme geben uns Bilder von sich und von uns, bei denen *sie* und bei denen *wir* nicht stehen bleiben können. So gewiss die Ansichten *auf* und *in* Gebäude sowie *aus* ihnen um einiges stabiler sind als die sprunghaften und flüchtigen Imaginationen im Klangbildgeschehen von Spielfilmen, beide Formen des Bauens – die mit Stein und Stahl operierenden nicht weni-

ger als die bloß aus Licht und Schatten hergestellten – leiten uns in Räume im Raum unseres Lebens, deren buchstäbliche und metaphorische, reale und

virtuelle Bewegtheit wir nötig haben wie die Luft zum Atmen.

Anmerkungen:

- 1 Für einen gewissen Primat der Zeit gegenüber dem Raum in Sachen Kunst habe ich argumentiert in: M. Seel, *Form als eine Organisation der Zeit*, in: ders., *Die Macht des Erscheinens*, Frankfurt/Main 2007, S. 39–55.
- 2 Ausführlicher bin ich hierauf eingegangen in: M. Seel, *Räume im Raum der Gegenwart. Über den Ort der Architektur*, in: ders., *Die Macht des Erscheinens*, wie Anm. 1, S. 143–151.
- 3 Eine These dieser Art ist auch das Leitmotiv des von Gertrud Koch herausgegebenen Bandes *Umwidmungen. Architektonische und kinematographische Räume*, Berlin 2005; vgl. hier insbesondere die Einleitung der Herausgeberin (S. 8–20) sowie Ch. Blümlinger, *Virtualisierung des filmischen Raums* (S. 58–69); A. Friedberg, *Die Architektur des Zuschauens* (S. 100–117) sowie – zur Vorgeschichte des Verhältnisses von Architektur und Film – L. Schwarte, *Das Licht als öffentlicher Raum, die Laterna Magica und die Kino-Architektur* (S. 212–229). – Die Raumbildung des Films als Modell für eine Untersuchung architektonischer Raumverhältnisse nutzt Doris Agotai, *Architekturen in Zelluloid. Der filmische Blick auf den Raum*, Bielefeld 2007.
- 4 Zu diesem Verständnis vgl. M. Seel, *Ästhetik und Aisthetik. Über einige Besonderheiten ästhetischer Wahrnehmung – mit einem Anhang über den Zeitraum der Landschaft*, in: ders., *Ethisch-ästhetische Studien*, Frankfurt/Main 1996, S. 36–69, bes. S. 60–69.
- 5 Auch die Welt eines Films wie *Dogville* (Lars von Trier, Dänemark u. a. 2003), der sich fast durchweg auf einer Art Bühne abspielt, ist wesentlich über ein Außerhalb seines übersichtlichen Schauplatzes definiert, das am Ende dann doch noch in den Blick rückt.
- 6 Meine Rede von einem spezifischen „Gestus“ und einer spezifischen „Inszenierung“ dokumentarischer Filme weist darauf hin, dass die Differenz zwischen fiction und faction wesentlich eine stilistische ist. In ihrem Stil – genauer: mit einem jeweiligen Bündel von Stilmerkmalen – weisen Filme darauf hin, ob sie (primär) als fiktive Erkundungen einer von ihnen geschaffenen oder als dokumentarische Präsentationen einer von ihnen aufgesuchten, auch unabhängig von ihnen bestehenden Szenerie aufgefasst werden wollen. Vgl. dazu sehr überzeugend A. Keppler, *Mediale Gegenwart. Eine Theorie des Fernsehens am Beispiel der Darstellung von Gewalt*, Frankfurt/Main 2006, S. 158–182.
- 7 In mündlicher Diskussion hat Michael Hampe gegen meine Überlegung eingewandt, dass die Bewegung des filmischen Bildes sich weniger zwischen Räumen (als Bedingungen lokalisierbarer Objekte und Ereignisse), sondern vielmehr zwischen Orten (aktuellen oder potenzieller Schauplätzen von Handlungen) vollziehe – womit eine weitere Analogie zur Situation der Architektur als eines gestalteten Ortes möglicher Praxis gegeben wäre. So zutreffend es aber ist, dass die im filmischen Bild dargebotenen Szenen meist wirkliche oder mögliche „Tatorte“ sind, der Raum eines Spielfilms reicht immer über die in ihm wahrnehmbaren Situationen hinaus in Räume, in denen nichts Erkennbares geschieht, in dem sich vielmehr alles sichtbare Geschehen verliert. Insofern ist für das Medium Film nicht eine Bewegung innerhalb von Orten, sondern eine den Blickpunkt der Betrachter destabilisierende Raumbewegung konstitutiv, aus der sich unter anderem seine Kraft zu bewegenden Narrationen ergibt. Der kategoriale Unterschied zu aller buchstäblichen Architektur liegt hier gerade in der Erzeugung einer beweglichen, vom leiblichen Standpunkt der Zuschauer gelösten Blickbewegung, die nicht von feststehenden Koordinaten eines sicht- und greifbaren Umraums gehalten wird. Der Raum eines Films, mit anderen Worten, darf nicht allein von den Situationen her gedacht werden, die er zeigt; er muss von dem „geteilten“ Raum her gedacht werden, in dem er Situationen – zumal für das erste, aber in abgeschwächtem Maß auch für ein wiederholtes Sehen unvorhersehbar – entstehen und vergehen lässt.
- 8 Mit einem konstitutiven Illusionscharakter von Spielfilmen hat dies nichts zu tun; jedes Als-ob eines gelegentlichen illusionistischen Realitätseindrucks bleibt hier abhängig von einem So-wie der Entfaltung des filmischen Raums. Fiktion, nicht (wie immer durchschaute) Illusion ist hier der grundlegende Begriff. Zur Kritik an einigen Varianten eines filmtheoretischen Illusionismus s. M. Seel, *Realismus und Anti-Realismus in der Theorie des Films*, in: ders., *Die Macht des Erscheinens*, wie Anm. 1, S. 152–175.
- 9 Vgl. hierzu M. Seel, *Arnold Fanck oder die Verfilmbarkeit von Landschaft*, in: ders., *Ethisch-ästhetische Studien*, wie Anm. 4, S. 70–81.
- 10 Ein vom Action-Kino weit entferntes Beispiel ist *A Prairie Home Companion* von Robert Altman (USA 2006). Die Gruppe der Komödianten, die vor Publikum ihre letzte Show produziert, würde liebend gerne ewig in dem Studio bleiben, das lange Zeit den Mittelpunkt ihres Lebens gebildet hat, aus dem sie teils durch äußere Mächte, teils durch die sentimentale Fixierung auf eine glorreichere Vergangenheit vertrieben wird.
- 11 Ich sage „eines Films“, weil dies auf andere Weise auch von dokumentarischen Filmen gilt. Auch deren Bewegung vollzieht sich als ein Wechsel von Szenen, die immer Ausschnitte aus vorerst oder dauerhaft unsichtbaren Umgebungen sind – von Zeiten und Orten aber, die außerhalb des Films tatsächlich gegeben sind oder waren, während der ungesehene und ungehörte Teil der Welt eines Spielfilms in einem Außerhalb der Fiktion dieses Films verbleibt, das seine Wahrnehmung prägt, ohne je wahrgenommen werden zu können oder wahrnehmbar gewesen zu sein.
- 12 Die „Versöhnung“ und das „Glück“, von denen ich hier spreche, müssen als Formeigenschaften der filmischen Raumbewegung verstanden werden; sie haben mit den jeweiligen Inhalten der Filmerzählung noch nichts zu tun (auch wenn manches – relative – happy end sich diese auf bestimmte Weise zunutze macht, wie es das folgende Beispiel verdeutlicht. – Ein inhaltlich in Sachen Glücksversprechen noch krasserer Beispiel als *Cube* wäre *Funny Games* von Michael Haneke (Österreich 1997), in dem mit einer Touristenfamilie ein tödlich grausames Spiel getrieben wird, jedoch so, dass der Film mit formalen Mitteln zugleich sich als ein grausames, jedoch eben nicht tödliches Spiel präsentiert, in dem alles anders hätte ausgehen können, das jedoch aus ästhetischen Gründen gerade diesen Ausgang nimmt.

- 13 Zur Abgrenzung dieses filmischen Raums zu demjenigen eines Cyberspace im engeren Sinn vgl. M. Seel, *Ästhetik des Erscheinens*, München 2000, S. 287ff.
- 14 Im ganzen Film gibt es nur zwei Blicke aus dem Inneren des Hauses nach draußen – beide aus dem intimsten Raum, dem Schlafzimmer des Ehepaars, in das sich die Hauptfigur am Ende erschöpft zurückziehen wird.
- 15 Anstatt diesen externen, im fiktiven Raum dieses Films nicht zu verortenden Blick theologisch aufzufassen, wie es in einigen Reaktionen geschehen ist, wäre er als Formreflexion zu interpretieren: als Metapher eines durch das künstlerische Medium ermöglichten Zuschauerblicks, dem es zugemutet wird, sich in eine nicht fixierbare Distanz zu den Konventionen der Welt- und Selbstwahrnehmung zu versetzen.